Master of Magic

Hiirikomennot

Lähtökohtana on, että ymmärrät hiiren perustoiminnot, kuten klikkaamisen ja vetämisen. Koska hiiressäsi on kaksi nappia, käyttöliittymä sitoutuu niihin. Seuraavat määrittelyt viittaavat niiden käyttöön tässä oppaassa:

- ”Klikkaaminen” tarkoittaa osoittimen viemistä jokin ruudunkohdan päälle ja vasemman hiirennapin painamista.
- ”Vasemmalla napilla klikatessa” käytetään hiiren vasemmanpuoleisinta nappia.
- ”Valikon avaaminen” vaatii valikon nimen klikkaamista valikkopalkissa.
- ”Valitseminen” tarkoittaa jonkin kohdan klikkaamista.
- ”Juoksuttaminen” tapahtuu vetämällä hiirtä asioiden yli ilman klikkaamista.
- ”Painikkeen painaminen” hiirellä tarkoittaa ruudulla näkyvän painikkeen klikkaamista.
- ”Tilanvaihdossa” on kaksi vaihtoehtoa, jolloin painikkeen klikkaaminen vaihtelee tilaa näiden kahden välillä.

Päävalikko

Master of Magicin asennuksen jälkeen peliin siirrytään päävalikon kautta. Tämän valikon asulla voit jatkaa viimeksi kesken jättämäsi pelin pelaamista (ei käytössä Master of Magicin ensimmäisellä käynnistyskerralla), ladata tallennetun pelitilanteen tai aloittaa uuden pelin. Jos pelaat Master of Magicia ensimmäistä kertaa tai haluat aloittaa uuden pelin, klikkaa new game-painiketta. Muussa tapauksessa valitse jokin muu sopiva painike.

JATKA (CONTINUE)
Tämän painikkeen klikkaaminen palauttaa sinut pelitilanteeseen, johon jäit viimeksi. Huomioi, että käynnissä oleva peli varmuuskopioidaan joka neljännellä vuorolla ja tallennetaan automaattisesti väliaikaiseen tiedostoon. Automaattitallennus kirjoittaa aina aikaisemman tilanteensa yli.

LATAA PELITILANNE (LOAD GAME)
Tätä painiketta klikkaamalla päästään pelivalikkoon. Tässä valikossa voit ladata pelitilanteen klikkaamalla sen nimeä.

UUSI PELI (NEW GAME)
Tätä painiketta klikkaamalla päästään uuden pelin aloitusvalikkoon (kuvataan seuraavassa osiossa).

POISTU DOS-TILAAN (QUIT TO DOS)
Tätä painiketta klikkaamalla poistutaan Master of Magicista ja palataan DOS-tilaan.

Uuden pelin aloitusvalikko

Tähän valikkoon siirrytään, jos olet päättänyt aloittaa uuden pelin päävalikosta käsin. Täällä päätät useista Master of Magicin pelaamiseen vaikuttavista tekijöistä klikkailemalla määrättyjä painikkeita.

VAIKEUSASTE
Valitse vaikeusaste kelaamalla vaihtoehtojen läpi (klikkaamalla difficulty-painiketta) kunnes löydät sopivan tason. Valitsemasi vaikeusasteen mukaan oma velhosi on tietokoneen velhoihin nähden joko ylivoimainen (Intro ja Easy -asetuksilla), tasavertainen (Normal -asetuksella) tai alivoimainen (Hard ja Impossible -asetuksilla). Vaikeusasteen mukaan määräytyy aloituksessa omaisuutesi määrä ja kaupunkiesi asukasluku. Intro-tasolla kaupungissasi on viisi asukasta ja kassassasi 75 kultarahaa, Normal-tasolla aloitat kolmella asukkaalla ja 50 kultarahalla, Hard-tasolla kahdella asukkaalla ja 25 kultarahalla, ja Impossible-tasolla aloitat tyhjältä pohjalta yhdellä asukkaalla ja tyystin ilman kultaa. Vaikeusaste vaikuttaa myös tuotannon ja väestön kasvuun, samoin kuin uusien loitsujen tutkimusnopeuteen. Sen lisäksi korkeammilla vaikeusasteilla vihollisvelhojen maailmanvalloitustaito Arcanusta ja Myrroria kohtaan kasvaa (Hard ja Impossible -tasoilla heillä on myös enemmän taikoja valittavanaan kuin sinulla), samalla kun heidän sietokykynsä sinun diplomatiaasi, kardinaalivirheitäsi ja aggressiivisuuttasi kohtaan vähenee. Varoituksen sana: Impossible (mahdoton) vaikeusaste on nimensä veroinen.

Yleinen apupainike
TÄRKEÄ HUOMAUTUS: Vaikeusasteesta riippumatta reaaliaikaista apua on aina saatavilla! Klikkaamalla oikeanpuoleisella hiirennapilla lähes mitä tahansa kohtaa lähes jokaisella näytöllä tarjoaa apua kyseisestä toiminnosta ja sen merkityksestä. Klikkaaminen palauttaa takaisin pelitilanteeseen.

VASTUSTAJAT
Valitse vastassasi pelaavien vihollisvelhojen määrä (yhdestä neljään) klikkaamalla opponents-painiketta. Sen ohella miten monta kilpailijaa sinulla on vastassasi, vastustajien määrä vaikuttaa myös siihen, miten usein kohtaat muita velhoja. Siinä missä vihollisvelhojen kohtaamisella on positiivisia piirteitä (esim. mahdollisuus loitsujen vaihtoon), sillä on myös negatiiviset mahdollisuutensa, sillä jännittyneisyys kasvaa voimiesi myötä. Tästä johtuen hyödyllisten taikojen tutkiminen ja useampien kaupunkien perustaminen pohjansa vahvistamiseksi ennen muiden velhojen kohtaamista on varmasti hyödyllistä.

MAAN KOKO
Land Size-painikkeella säädetään mantereitten keskimääräistä kokoa (pieni, keskikokoinen ja suuri) sekä kuivan maan osuutta maailmasta. Klikkaile Land Size-painiketta kelataksesi vaihtoehtojen läpi.
Punnitse jokaisen vaihtoehdon suomia etuja maan kokoa valitessasi. Maan koko vaikuttaa siihen, miten nopeasti kohtaat muita velhoja. Koska pieni maan koko johtaa vesimassojen erottamien saarien syntymiseen, tämän vaihtoehdon valitseminen pitkittää vastustajien kohtaamista siinä missä suurilla maamassoilla syntyy lähes välittömiä kohtaamisia.
Samalla kun pieni maan koko lykkää kohtaamisia vihollisvelhojen kanssa tuonnemmaksi, se myös haittaa ympäristön tutkimista ja laajentamista. Koska uusien kaupunkien pitää sijaita vähintään kolmen yksikön päässä entisistä, niiden perustaminen paikkaan, jossa resurssit riittävät kohtuullisen yhteisön elättämiseen voi olla vaikeaa pienillä mantereilla.

MAGIAN VOIMAKKUUS
Taikavoimia ammennetaan Master of Magicin maailmassa lukuisista lähteistä. Nämä voidaan vakaa kahteen ryhmään; noodeihin ja kaupungeissa sijaitseviin lähteisiin (kuten alttarit ja temppelit). Klikkaamalla magic-painiketta voit määritellä noodien voimakkuuden (heikko, normaali ja vahva) taikavoiman (manan) tuottajina. Heikot noodit tuottavat puolet normaalien noodien taikavoimista ja vahvat noodit tuottavat tuplaten normaaleihin nähden.

Koska taikavoimat ovat elintärkeitä loitsujen tutkimiselle ja Arcanuksen ja Myrrorin taistelevien velhojen loitsumiselle, vihollisvelhot yrittävät aggressiivisesti saada hallintaansa noodit niiden ollessa voimakkaita. Noodien ollessa heikompia, kaupunkipohjaisista taikavoiman lähteistä tulee suhteessa tärkeämpiä, mikä rohkaisee vihollisia kiihdyttämään laajentumispyrkimyksiään ja kaupunkiensa kehitystä.

OK TAI CANCEL
Kun olet tyytyväinen uuden pelin asetuksiin, klikkaa OK-painiketta siirtyäksesi seuraavaan vaiheeseen (velhon luominen). Vaihtoehtoisesti voit klikata cancel(keskeytä)-painiketta palataksesi päävalikkoon.

PELIN ALOITUS

Master of Magicissa valtaosa pelistä tapahtuu päänäytöllä. Tässä johdantovaiheessa käsitellään hyvin lyhyesti jokainen tämän näytön alueista. Seuraavissa osioissa niitä käsitellään tarkemmin.

Ruudun yläreunassa on seitsemän painiketta; game (pelitoiminnot), spells (loitsut), magic (taikavoimat), armies (armeijat), cities (kaupungit), info (neuvot) ja plane (ulottuvuudet). Näitä painikkeita klikkaamalla pääsee uusiin näyttöihin tai valikoihin.

- **Game** (pelitoiminnot) -painike siirtää pelivalikkoon, missä voi ladata ja tallentaa pelitilanteita.
- **Spells** (loitsut) -painike näyttää listan hallitsemistasi loitsuista. Pelin alussa on usein näkyvissä vain yksi loitsu, Arcanuslainen magic spirit.
- **Armies** (armeijat) -painike avaa näytön, josta näet kaikki sillä hetkellä johtamasi armeijat ja sankarit. Pelin alkaessa tämä näyttä on tyhjä, koska sinulla ei ole armeijoita.
- **Cities** (kaupungit) -painikkeella näet listan kaupungeistasi ja etuvartioasemistasi. Pelin alussa listalla on vain aloituskaupunkisi, eli ”lumottu linnoituksesi”.
- **Magic** (taikavoimat) -painike siirtää sinut ruutuun, jossa voit tutkia ja muokata taikavoimiasi kanavointia eri alueille, kuten taikojen tutkimiseen, loitsumistaitoihin ja manavarastoihin. Tuudun yläosassa on rivi ”peileinä” toimivia jalokiviä, joista näet vastassasi olevien velhojen kasvot; näiden peilien avulla kommunikoit kaikkien kohtaamiesi velhojen kanssa.
- **Info** (neuvot) -painikkella näet pitkän listan neuvonantajista. Neuvontapainikkeita klikkailemalla saat tärkeää tietoa maailmasta, loitsukirjastostasi, muista velhoista jne.
- **Plane** (ulottuvuus) -painike vaihtaa Arcanuksen ja Myrrorin maailmojen välillä. Pelin alussa et pysty mitenkään matkustamaan ulottuvuuksien välillä, mutta myöhemmässä vaiheessa voit käyttää plane-painiketta siirtääksesi joukkoja maailmasta toiseen.

Päänäytön oikeassa yläkulmassa on pienennetty kartta (world window). Jonkin kohdan klikkaaminen tällä kartalla keskittää päänäkymän tähän kohtaan.

Statusikkuna (status window) pienennetyn kartan alapuolella näyttää varastoissasi olevan kullan ja manan määrän.
Ylläpidon yhteenvetoikkuna (upkeep summary window) näyttää kuinka paljon kultaa, ruokaa ja manaa tuotat jokaisella vuorolla. Jos jokin näistä luvuista on väriltään punainen, se osoittaa kuinka paljon menetät kyseistä tuotetta vuoroa kohden! Tässä tilanteessa haluat varmasti ryhtyä toimiin tämän vuorottaisen hävikin korjaamiseksi (ethän kuitenkaan kuulu hallituksen budjettiriiheen!). Huomaa että ylimääräinen kulta ja mana lisätään statusikkunaan joka vuorolla, kun taas ylimääräinen ruoka muutetaan kullaksi suhteessa yksi yksikkö kultaa jokaista kahta ylimääräistä ruokayksikköä kohti. Ylläpidon yhteenvetoikkuna vaihtuu yksikköikkunaksi (unit movement window) silloin kun aktiivisella yksiköllä on vuoronsa liikkua.
Päänäytön oikeassa alakulmassa on vuoronvaihtopainike (next turn). Tätä painiketta klikkaamalla päätetään vuoro ja siirrytään seuraavaan vuoroon. Tässä tilanteessa päivittyvät kaikki tulokset taloudestasi, diplomatiastasi ja tutkimustöistäsi ja sallii yksiköittesi jatkaa siirtymistään.
Suurinta osaa päänäytöstä hallitsee liikkumisnäyttö. Tällä näytöllä näet pienen lippua liehuttavan kaupungin edustamassa aloituskaupunkiasi, eli ”lumottua linnoitustasi”. Kaikki tutkimusmatkailu, yksiköiden liikuttelu sekä teitten ja etuvartiopisteiden rakentaminen tapahtuu tällä näytöllä.

Peli

Game-painikkeen klikkaaminen siirtää sinut pelin valintanäyttöön. Tässä tilassa voidaan tallentaa ja ladata pelitilanteita, poistua DOS:iin ja muuttaa pelin asetuksia.

TALLENNUS
Pelitilanteen tallennus tapahtuu painamalla jotakin ruudun keskellä olevista kahdeksasta paikasta. Kohtaan ilmestyy kehota. Kirjoita siihen nimi ja lyhyt selostus käynnissä olevasta pelitilanteesta ja paina save-painiketta ruudun alareunassa. Jos valitsemassasi tallennuskohdassa on jo nimi ennestään, voit joko tallentaa uuden tilanteen samalla nimellä (klikkaamalla save-painiketta kohdan valitsemisen jälkeen) tai muuttaa nimen pyyhkimällä vanhan pois askelpalauttimella ja kirjoittamalla uuden tilalle. Enterin painalluksen tai save-painikkeen painamisen jälkeen pelitilanne jatkuu suoraan siitä mihin jäit.

LATAAMINEN

Tallennetun pelitilanteen lataaminen tapahtuu klikkaamalla talletustilanteen nimeä. Kyseisen tilanteen nimi tai selostus näkyy valaistuna. Sen jälkeen voit klikata load-painiketta jatkaaksesi tallennetusta tilanteesta.

ASETUKSET

Settings-painiketta klikkaamalla pääsee pelin asetusnäytölle. Seuraavan listan asetukset voit halusi mukaa kytkeä päälle tai pois päältä klikkaamalla niitä. Jokaisen asetuskohdan vasemmalla puolella on pienessä laatikossa merkki valinnan ollessa päällä.

Ääniefektien (sound effects) pitää olla päällä jos haluat kuunnella niitä. Tämä asetus jää pois käytöstä, jos äänikorttisi ei tue digitoitua puhetta.

Taustamusiikki (background music) on käännettävä pois päältä ellet halua kuunnella taustamusiikkia pelin aikana.

Tapahtumamusiikin (event music) on oltava valittuna jos haluat kuulla erityistilanteisiin viittaavaa musiikkia.

Kaupunkien loitsumistapahtumien (city spell events) on oltava päällä jos haluat tiedon siitä, että omiisi tai muiden kaupunkeihin kohdistetaan loitsuja.

Pintaloitsumistapahtumien näytön (overland spell events) on oltava päällä jos haluat tiedon siitä, että omiisi tai muiden kaupunkeihin kohdistetaan pintaloitsuja.

Kutsutaikojen näyttäminen (summoning events) ilmoittaa kutsutaikojen käytöstä.

Yhteenveto vuoron päättyessä (end of turn summary) tarvitaan jos haluat nähdä jokaisen vuoron päättyessä yhteenvedon. Samat tiedot saat myös ottamalla yhteyden neuvonantajaasi.

Automaattisen neuvonnan (automatic advice) pitää olla päällä jos haluat tietokoneelta neuvoja siitä, mitä sinun milloinkin pitäisi tehdä. Kokeneet pelaajat voivat kääntää tämän pois päältä.

Satunnaiset tapahtumat (random events) pitää kytkeä päälle jos haluat peliin mukaan satunnaisia tapahtumia.

Odotus vuoron päätyessä (end turn wait) vaaditaan jos haluat pelin pyytävän painamaan next turn-painiketta kaikkien yksiköittesi siirtämisen jälkeen.

Pelkkä strateginen taistelu (strategic combat only) jättää kaikki taistelut tietokoneen huoleksi. Käännä tämä pois päältä jos haluat taistella itse. Huom. Tässä tilassa sinun ei tarvitse seurata taisteluja; saat vain tiedon tuloksista.

Yksikön lisätiedot (additional unit information) tarvitaan jos haluat pitää auki taistelunaikaisen yksikkönäytön. Tästä ikkunasta näet aktiivisen yksikön jäljellä olevat ammukset, manan ja kunnon.

Vihollisen liikkeet (enemy moves) on pidettävä päällä jos haluat nähdä näkökentässäsi olevien vihollisten liikkeet.

Vihollisen loitsut (enemy spells) informoi sinua päälläollessaan muitten velhojen heittämistä loitsuista.

Loitsukirjan järjestys (spell book ordering) järjestää kirjassasi olevat taiat ryhmittäin (esim. kaupunkitaiat, olentojen kutsuminen jne.) värien mukainen järjestyksen sijasta (elämä, kuolema, kaaos, luonto, noituus).

Loitsuanimaatiot (spell animations) on pidettävä päällä jos haluat nähdä onnistuneiden loitsumisten yhteydessä näytetyt animaatiot.

Noodien omistajan näyttö (show node owners) on pidettävä päällä jos haluat nähdä maagisen auran hallittujen noodien ympärillä. Auran väri on sama kuin sitä hallitsevan velhon viirissä.

Laajentuva apunäyttö (expanding help) on pidettävä päällä jos oikean hiirennapin painalluksella halutaan tietystä kohdasta laajeneva ohje.

Paina OK-painiketta asetusten säätämisen jälkeen palataksesi pelin valintanäyttöön.

POISTUMINEN (QUIT)
Voit poistua pelistä valintanäytöltä käsin painamalla ruudun alareunassa sijaitsevaa quit-painiketta.

OK
Paina OK, jos haluat vain palata valintanäytöltä takaisin peliin.